

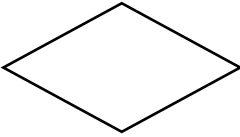
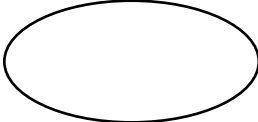
DAFTAR ISI

	Halaman
Lembar Judul Tugas Akhir	i
Lembar Pernyataan Keaslian Tugas Akhir	ii
Lembar Pernyataan Persetujuan Publikasi Karya Ilmiah	iii
Lembar Persetujuan dan Pengesahan Tugas Akhir	iv
Lembar Konsultasi Tugas Akhir	v
Kata Pengantar	vi
Abstrak	viii
Daftar Isi	x
Daftar Simbol	xii
Daftar Gambar	xvi
Daftar Tabel	xvii
Daftar Lampiran	xviii
 BAB I PENDAHULUAN	 1
1.1. Latar Belakang Masalah	1
1.2. Tujuan dan Manfaat	4
1.3. Metode Penelitian	5
1.4. Ruang Lingkup	7
 BAB II LANDASAN TEORI	 8
2.1 Konsep Dasar Sistem	8
2.2 Teori Pendukung	14
 BAB III ANALISA SISTEM BERJALAN	 18
3.1. Tinjauan Perusahaan	18
3.1.1. Sejarah Institusi	18
3.1.2. Struktur Organisasi dan Fungsi	20
3.2. Prosedur Sistem Berjalan	25
3.3. <i>Activity Diagram</i>	27
3.4. Spesifikasi Dokumen Sistem Berjalan	28
3.5. Permasalahan Pokok	30
3.6. Pemecahan Masalah	30
 BAB IV RANCANGAN SISTEM USULAN	 31
4.1. Tahapan Perancangan Sistem	31
4.1.1. Analisis Kebutuhan	31
4.1.2. Rancangan Diagram <i>Use Case</i>	32
4.1.3. Rancangan Diagram Aktifitas	37
4.1.4. Rancangan Sistem Usulan	46
4.1.5. Rancangan <i>Prototype</i>	47
4.2. Perancangan Perangkat Lunak	50
4.2.1. <i>Entity Relationship Diagram</i> (ERD)	50
4.2.2. <i>Logical Relational Structure</i> (LRS)	51
4.2.3. Spesifikasi <i>File</i>	52

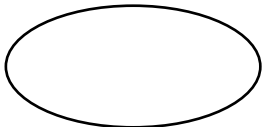
4.2.4.	<i>Class Diagram</i>	58
4.2.5.	<i>Sequence Diagram</i>	59
4.2.6.	<i>Spesifikasi Hardware dan Software</i>	63
4.3.	<i>Jadwal Implementasi</i>	64
BAB V	PENUTUP	65
5.1.	Kesimpulan	65
5.2.	Saran	65
DAFTAR PUSTAKA		66
DAFTAR RIWAYAT HIDUP		67
SURAT KETERANGAN RISET/PKL		68
LAMPIRAN-LAMPIRAN		69

DAFTAR SIMBOL

A. Entity Relationship Diagram (ERD)

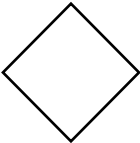
No.	Simbol	Nama	Keterangan
1.		Entitas	Jenis entitas dapat berupa suatu elemen lingkungan, sumber daya atau transaksi yang <i>field-fieldnya</i> dipergunakan dalam aplikasi program
2.		Hubungan atau Relasi	Hubungan yang terjadi antara satu entitas atau lebih. kumpulan <i>relationship</i> yang sejenis disebut <i>relationship set</i> .
3.		Atribut	karakteristik dalam <i>entity</i> atau <i>relationship</i> yang mengerjakan penjelasan detail tentang <i>entity</i> atau <i>relationship</i> atau dengan kata lain adalah kumpulan elemen data yang membentuk suatu entitas.
4.		Garis Relasi	Digunakan sebagai penghubung entitas yang membedakan entitas tersebut dengan entitas lainnya.

B. Use Case Diagram

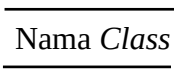
No.	Simbol	Nama	Keterangan
1.		Use Case	<i>Use case</i> digambarkan sebagai lingkaran elips dengan nama <i>use case</i> dituliskan didalam elips tersebut.
2.		Actor	<i>Actor</i> adalah pengguna sistem. <i>Actor</i> tidak terbatas hanya manusia saja, jika sebuah sistem berkomunikasi dengan aplikasi lain dan membutuhkan <i>input</i> atau memberikan <i>output</i> , maka aplikasi tersebut juga bisa dianggap sebagai <i>actor</i> .
3.		Association	Asosiasi digunakan untuk menghubungkan <i>actor</i> dengan

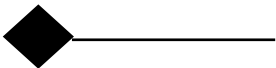
			<i>use case</i> . Asosiasi digambarkan dengan sebuah garis yang menghubungkan antara <i>Actor</i> dengan <i>Use Case</i> .
--	---	--	--

C. Activity Diagram

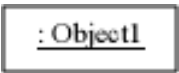
No.	Simbol	Nama	Keterangan
1.		<i>Activity</i>	Memperlihatkan bagaimana masing-masing kelas antarmuka saling berinteraksi satu sama lain
2.		<i>Initial Node</i>	Bagaimana objek dibentuk atau diawali
3.		<i>Activity Final Node</i>	Bagaimana objek dibentuk atau diakhiri
4.		<i>Decision</i>	Digunakan untuk menggambarkan suatu keputusan/ tindakan yang harus diambil pada kondisi tertentu
5.		<i>Line Connector</i>	Digunakan untuk menghubungkan satu simbol dengan simbol lainnya
6.		<i>Fork</i>	Digunakan untuk menunjukkan kegiatan yang dilakukan secara parallel atau untuk menggabungkan dua kegiatan parallel menjadi satu.

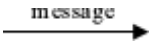
D. Class Diagram

No.	Simbol	Nama	Keterangan
1.	 Nama Class + atribut +atribut +atribut +method +method	<i>Class</i>	<i>Class</i> adalah blok - blok pembangun pada pemrograman berorientasi obyek. Sebuah class digambarkan sebagai sebuah kotak yang terbagi atas 3 bagian. Bagian atas adalah bagian nama dari <i>class</i> . Bagian tengah mendefinisi kan <i>property/atribut class</i> . Bagian

			akhir mendefinisikan <i>method</i> dari sebuah <i>class</i> .
2.		Association	Sebuah asosiasi merupakan sebuah <i>relationship</i> paling umum antara 2 <i>class</i> dan dilambangkan oleh sebuah garis yang menghubungkan antara 2 <i>class</i> . Garis ini bisa melambangkan tipe-tipe <i>relationship</i> dan juga dapat menampilkan hukum-hukum <i>multiplisitas</i> pada sebuah <i>relationship</i> . (Contoh: <i>One-to-one</i> , <i>one-to-many</i> , <i>many-to-many</i>).
3.		Composition	Jika sebuah <i>class</i> tidak bisa berdiri sendiri dan harus merupakan bagian dari <i>class</i> yang lain, maka <i>class</i> tersebut memiliki relasi <i>Composition</i> terhadap <i>class</i> tempat dia bergantung tersebut. Sebuah <i>relationship composition</i> digambarkan sebagai garis dengan ujung berbentuk jajaran genjang berisi/solid.
4.		Dependency	Kadangkala sebuah <i>class</i> menggunakan <i>class</i> yang lain. Hal ini disebut <i>dependency</i> . Umumnya penggunaan <i>dependency</i> digunakan untuk menunjukkan operasi pada suatu <i>class</i> yang menggunakan <i>class</i> yang lain. Sebuah <i>dependency</i> dilambangkan sebagai sebuah panah bertitik-titik.

E. Sequence Diagram

No.	Simbol	Nama	Keterangan
1.		Object	<i>Object</i> merupakan <i>instance</i> dari sebuah <i>class</i> dan dituliskan tersusun secara <i>horizontal</i> . Digambarkan sebagai sebuah <i>class</i> (kotak) dengan nama

			object didalamnya yang diawali dengan sebuah titik koma.
2.		Actor	<i>Actor</i> juga dapat berkomunikasi dengan <i>object</i> , maka <i>actor</i> juga dapat diurutkan sebagai kolom. Simbol <i>Actor</i> sama dengan simbol pada <i>Actor Use Case Diagram</i> .
3.		Lifeline	<i>Lifeline</i> mengindikasikan keberadaan sebuah <i>object</i> dalam basis waktu. Notasi untuk <i>Lifeline</i> adalah garis putus-putus <i>vertikal</i> yang ditarik dari sebuah <i>object</i> .
4.		Activation	<i>Activation</i> dinotasikan sebagai sebuah kotak segi empat yang digambar pada sebuah <i>lifeline</i> . mengindikasikan sebuah obyek yang akan melakukan sebuah aksi.
5.		Message	<i>Message</i> , digambarkan dengan anak panah <i>horizontal</i> antara <i>Activation</i> <i>Message</i> mengindikasikan komunikasi antara <i>object -object</i> .

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar III.1. Struktur Organisasi	20
Gambar III.2. <i>Activity Diagram</i>	27
Gambar IV.1. <i>Use Case Diagram</i>	32
Gambar IV.2. Aktivitas Diagram Pasien <i>Registrasi Online</i>	37
Gambar IV.3. Aktivitas diagram pengambilan nomor antrian pasien terdaftar	38
Gambar IV.4. Aktivitas Diagram <i>Registrasi</i> Pasien <i>Offline</i>	39
Gambar IV.5. Aktivitas Diagram Halaman Petugas	40
Gambar IV.6. Aktivitas Diagram Petugas Tambah Data Pasien	41
Gambar IV.7. Aktivitas Diagram Petugas Tambah Data Dokter	42
Gambar IV.8. Aktivitas Diagram Petugas Tambah Data Poliklinik	43
Gambar IV.9. Aktivitas Diagram Petugas Tambah Data Obat	44
Gambar IV.10. Aktivitas Diagram Petugas Tambah Rekam Medis	45
Gambar IV.11. <i>Interface</i> Data Pasien	47
Gambar IV.12. <i>Interface</i> Registrasi Pasien	47
Gambar IV.13. <i>Interface</i> Data Dokter	47
Gambar IV.14. <i>Interface</i> Tambah Data Dokter	48
Gambar IV.15. <i>Interface</i> Data Poliklinik	48
Gambar IV.16. <i>Interface</i> Tambah Data Poliklinik	48
Gambar IV.17. <i>Interface</i> Data Obat	49
Gambar IV.18. <i>Interface</i> Tambah Data Obat	49
Gambar IV.19. <i>Interface</i> Data Rekam Medis	49
Gambar IV.20. <i>Interface</i> Tambah Data Rekam Medis	50
Gambar IV.21. <i>Entity Relationship Diagram</i> (ERD)	51
Gambar IV.22. <i>Logical Relational Structure</i> (LRS)	51
Gambar IV.23. <i>Class Diagram</i>	58
Gambar IV.24. <i>Sequence Diagram</i> Login Petugas	59
Gambar IV.25. <i>Sequence Diagram</i> Pasien Registrasi Online	59
Gambar IV.26. <i>Sequence Diagram</i> Petugas Tambah Data Pasien <i>Offline</i>	60
Gambar IV.27. <i>Sequence Diagram</i> Petugas Tambah Data Obat	60
Gambar IV.28. <i>Sequence Diagram</i> Petugas Tambah Data Dokter	61
Gambar IV.29. <i>Sequence Diagram</i> Petugas Tambah Data Poliklinik	61
Gambar IV.30. <i>Sequence Diagram</i> Petugas Tambah Data Rekam Medis	62
Gambar IV.31. <i>Sequence Diagram</i> Petugas Memanggil Pasien	62

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel IV.1. <i>Use Case Diagram</i> Pasien	33
Tabel IV.2. Deskripsi <i>Use Case Diagram</i> Melihat Dan Mengecek Nomor Antrian ..	33
Tabel IV.3. Deskripsi <i>Use Case</i> Halaman Petugas	34
Tabel IV.4. Deskripsi <i>Use Case</i> Halaman Menambah Data Dokter	34
Tabel IV.5. Deskripsi <i>Use Case</i> Halaman Menambah Data Poliklinik	35
Tabel IV.6. Deskripsi <i>Use Case</i> Halaman Menambah Data Obat	36
Tabel IV.7. Deskripsi <i>Use Case</i> Halaman Menambah Data Rekam Medis	36
Tabel IV.8. Spesifikasi <i>File</i> Pasien	52
Tabel IV.9. Spesifikasi <i>File</i> Obat	53
Tabel IV.10. Spesifikasi <i>File</i> Rekam Medis Obat	54
Tabel IV.11. Spesifikasi <i>File</i> Rekam Medis	54
Tabel IV.12. Spesifikasi <i>File</i> Dokter	55
Tabel IV.13. Spesifikasi <i>File</i> User	56
Tabel IV.14. Spesifikasi <i>File</i> Poliklinik	57
Tabel IV.15. Spesifikasi <i>File</i> Nomor Antrian	58
Tabel IV.16. Jadwal <i>Implementasi</i>	64

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran A-1 Kartu Tanda Penduduk (KTP)	69
Lampiran A-2 Kartu Keluarga	69
Lampiran C-1 <i>Form</i> Data Diri Pasien	70
Lampiran B-1 No. Antrian	70
Lampiran B-2 No. Kartu Pasien	70
Lampiran B-3. Struk Pembayaran	71
Lampiran B-4. <i>Copy</i> Resep	71
Lampiran D-1. Nomor Antrian	72
Lampiran D-2. Cetak Rekam Medis	72